

Управление образования города Пензы
МКУ «Центр комплексного обслуживания и методологического
обеспечения учреждений образования» г. Пензы
МБОУ лицей архитектуры и дизайна №3 г. Пензы

XXVI научно-практическая конференция школьников г. Пензы
«Я исследую мир»
Секция «Архитектура и дизайн»

КОНЦЕПЦИЯ СОЗДАНИЯ УНИВЕРСАЛЬНОГО
ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА «CITYQUEST» В Г. ПЕНЗА

Автор: Лазарев И., 11 «А» кл.

Руководитель: учитель изобразительного
искусства Малкина Е.Ю.

Пенза 2021 г.

Содержание:

1. Введение

2. Досуг и виды досуговой деятельности

2.1. Квест-игра как современная форма досуговой деятельности

3. Особенности проектирования современных общественных зданий

3.1. Функции и функциональное зонирование здания центра

4. Архитектурно-планировочные особенности проектирования общественных центров

5. Мой проект-предложение

6. Заключение

Список литературы

Приложения

1. Введение.

Тема исследования: универсальное игровое пространство как значимый объект современного архитектурного проектирования

Актуальность темы исследования: архитектура всегда отвечала потребностям и запросам человека. В разные времена создавались здания и сооружения, которые выполняли задачи и функции необходимые потребителю на данном этапе развития общества. Одним из ярких примеров развития современной архитектуры – создание развлекательных и досуговых центров, отвечающим всем требованиям и запросам посетителей. Одним из способов проведения досуга современной молодёжи являются - интерактивные игры, или квест-игры. Во всём мире привидение квест-игр является одним из популярных видов досуга не только среди детей, молодежи, но и взрослого населения. Организация и проведение такого вида игр требует специально оборудованного пространства, но при этом не требует больших экономических вложений. В нашем городе квест-игры также пользуются большой популярностью, но нет специально отведенных помещений, для организации такого вида досуга. То, что на данный момент предлагается потребителям, зачастую, организовывается в не подходящих полуподвальных помещениях, в ограниченном пространстве. Поэтому создание такого универсального объекта для проведения и организации досуга населения является актуальным для нашего города.

Гипотеза исследования: создание универсального игрового центра сделает более интересным, творческим и насыщенным досуг жителей города разных возрастных категорий.

Объект исследования: современная молодёжная культура, как заказчик архитектурного проектирования.

Предмет исследования: универсальное игровое пространство как объект архитектурного проектирования.

Цель работы: разработать проект предложения по созданию универсального игрового пространства «CITYQUEST» в г. Пенза

Задачи исследования:

1. Ознакомиться с видами досуговой деятельности;
2. Рассмотреть особенности проектирования современных общественных зданий;
3. Изучить архитектурно-планировочные аспекты проектирования общественных центров;
4. выдвинуть свой проект-предложение по созданию универсального игрового пространства.

Методы исследования: анализ литературы по теме работы, теоретическое обобщение и систематизация материала, наглядно-аналитический метод, проектирование.

Теоретическая значимость: обращение к данной теме дает основание к дальнейшему развитию и усовершенствованию архитектурно-планировочных решений в современном строительстве.

Практическая значимость: разработанную концепцию универсального игрового пространства можно применить при разработке проекта застройки в городе Пенза

2. Досуг и виды досуговой деятельности

В условиях общества потребления сегодня активное развитие получает направление досуговой или развлекательно-игровой деятельности. Досуг, как разновидность свободного времяпрепровождения, выступает в качестве некоторой альтернативы культуре. То есть досуговые объекты являются более доступными потребителям разного уровня и достатка, более свободны по времени работы и приближены к потребителю территориально. Досуговая и развлекательно-игровая деятельности на сегодняшний день являются важным функциональным компонентом устройства общества. Необходимость организации мест отдыха и личностного развития обусловлена не только биологическими потребностями человека, но и психологическими. Развитие видов досуга, ориентация на здоровый образ жизни, духовный рост и саморазвитие, всё это говорит о необходимости проектирования здания, отвечающего современным требованиям досугового и развлекательного насыщения. Прежде всего, рассмотрим основные формы и виды культурно-развлекательной деятельности:

- Клубные учреждения. Самым распространенным типом учреждений культуры остался клуб. Клубы прочно вошли в быт людей и стали необходимой частью общественной жизни. Они выступают как важнейшие центры общения. Клубные учреждения - обобщенное понятие. К ним относятся и маленькие клубы, и большие дома и дворцы культуры. Между клубом, Домом и Дворцом культуры нет принципиальной разницы. Их отличие - в возможностях, которыми они располагают, в объеме и масштабе работы.

- Парки культуры и отдыха. Парки культуры и отдыха создавались и создаются для оптимального использования природных условий в интересах укрепления здоровья, культурного развития трудящихся и организации их досуга на открытом воздухе.

- Библиотеки. Это широко распространенный тип учреждений культуры, осуществляющих собирание книг и других печатных изданий, их специальную обработку, пропаганду и организующих массовую работу с читателями.

- Музеи. Важное место в культурной жизни обществ занимают музеи. Музеи не ограничиваются собиранием и экспонированием материальных и духовных ценностей. Они ведут также большую культурно-просветительную работу. Многие музеи занимаются научно-исследовательской работой.

- Кинотеатры. Наиболее популярным типом учреждений культуры является кинотеатр. Кинотеатр - учреждение, предназначенное для осуществления показа кинофильмов населению.

- Центры досуга. Центр досуга на современном этапе представляется как качественно новый уровень в развитии социально-культурной деятельности населения, оставаясь близким к такому типу учреждений, как клуб.

- Культурно-спортивные комплексы. Создание культурно-спортивного комплекса - это новый подход к культурному обслуживанию населения, который позволяет обеспечивать, с одной стороны, единство структур входящих в него учреждений культуры и спорта, а с другой - интеграцию всех видов управления сферой досуга.

- Молодежные центры досуга и кафе. Современная организация рационального использования досуга привела к созданию молодежных центров досуга и кафе. Так появились молодежные центры досуга и кафе, которые проводят широкую культурно-досуговую деятельность в специфических условиях.

2.1. Квест-игра как современная форма досуговой деятельности

В последнее время в молодежной среде все большую популярность набирают квесты – форма групповой игры. Впервые о квестах услышали в 60-х годах прошлого столетия благодаря компьютерной игре «Crimson Room». Позднее, когда вычислительная техника достигла следующего этапа развития, возникло новое направление – графические квесты. Первой компьютерной игрой в жанре приключений стала «Mystery House», выпущенная в 1980 году. Индустрия компьютерных игр продолжает развиваться и сегодня, но программистам не могло прийти в голову, что спустя полстолетия виртуальные сценарии преобразуются в реальные истории, завоевав признание миллионов людей по всему миру. В какой-то момент компьютерные игры показались геймерам невероятно скучными. В начале 2000-х годов у них появилась идея создания реалити-квеста, что вывело развлекательную индустрию на новый уровень. Первые эскейп-комнаты (помещения для проведения квестов) были в Китае и Японии, после чего получили распространение по всему миру. На территории России первый квест был оборудован сравнительно недавно – в 2013 году. В течение следующих двух лет подобный вид развлечения на территории России стал очень популярным. Предприниматели поняли, что здесь освободилась ниша для прибыльного бизнеса. Реалити-квесты стали открываться в Санкт-Петербурге, Новосибирске, Екатеринбурге, Омске. С появлением конкурентов рынок переполнился. Сегодня в России существует более 200 компаний, которым принадлежат около 900 эскейп-комнат. Еще 250 локаций ждут своего открытия в ближайшем будущем. В нашем городе так же есть эскейп-комнаты, не большие по площади, расположенные на улице Московской и Ульяновской. Это не приспособленные небольшие помещения, но пользующиеся большой популярностью. Поэтому создание такого игрового комплекса, предназначенного для создания эскейп-комнат, будет интересным не только для потребителей, но и удачным коммерческим предприятием. Для расширения функционального направления такого сооружения можно создать полноценный игровой и развлекательный центр для проведения досуга разных возрастных групп населения.

Как мы видим, существует большое количество видов и форм культурно-развлекательной деятельности. В последнее время общей тенденцией в развитии досугово-развлекательных центров становится их многофункциональность, или универсальность. Это вызвано не только экономическими реалиями, но и стремлением привлечь широкую аудиторию потребителей услуг. Создавая культурные или развлекательные центры необходимо не просто разработать оригинальный, удобный проект здания, а создать уникальное многофункциональное пространство, комплекс предоставляемых услуг и развлечений. Также необходимо учитывать и потребности потенциальных посетителей таких центров.

3. Особенности проектирования современных общественных зданий.

Рассмотрим основные принципы проектирования современных общественных зданий, к которым относится и развлекательно-игровые центры. Как уже упоминалось общая тенденция в развитии такого типа сооружений – это многофункциональность, или универсальность центра. Именно объединение нескольких сопутствующих функций в одном заведении, позволяет создавать более жизнеспособные и экономически гибкие организационные структуры. Если рассматривать эту позицию на примере моего развлекательно-игрового центра, то вполне допустимо объединение таких функций как кинотеатр, игровые зоны, тематические торговые точки, пункты общественного питания и др. Все это будет способствовать успешному развитию и продвижению на рынке индустрии развлечений. Главенствующую роль здесь играет комплексное архитектурно-планировочное решение и грамотно разработанное функциональное зонирование здания.

Современные общественные здания, как правило, объединяют в себе несколько функциональных направлений. По объёмно-планировочной организации функционально-технического процесса общественные здания можно разделить на следующие группы:

- 1) С большим главным залом и рядом небольших вспомогательных объёмов (театры, концертные залы, кинотеатры, крытые спортивные арены, цирки и пр.);
- 2) С рядом многократно повторяющихся небольших главных объёмов с одинаковыми функциями (школы, больницы, административно-управленческие учреждения и пр.);
- 3) С несколькими функционально связанными главными залами (выставочные павильоны, музеи, картинные галереи и пр.);
- 4) Смешанного типа, состоящие из залов и групп небольших объёмов (высшие учебные заведения, библиотеки, клубы, центры досуга, проектные и научно-исследовательские институты и т.п.).

Для комфортного пребывания посетителей в игровом центре необходимо предусмотреть возможность трансформации помещений или общественных пространств, учитывая, что функциональные блоки смогут работать независимо друг от друга, также следует запроектировать достаточное количество рекреационных мест и мест общественного питания. Доступ к основным помещениям должен быть логичен и иметь несколько подходов, это обеспечит не только пожарную безопасность, но и улучшит проходимость.

3.1. Функции и функциональное зонирование здания центра.

Все функции общественного здания, и игрового центра в т. ч., можно подразделить на «доминирующие» и «сопутствующие». Все функциональные процессы в общественном здании вне зависимости от его доминирующей функции можно разделить:

- 1) на общие;
- 2) специфические;
- 3) вспомогательные.

Здание должно иметь обязательное *функциональное зонирование*, т. е. необходима разбивка сооружения на зоны из однородных групп помещений, исходя из общности их функции. Общие по функции группы помещений могут образовывать *функциональные блоки*. Различают следующие типы функционального зонирования:

- 1- горизонтальное, где все функциональные блоки расположены в одном; уровне и связаны между собой горизонтальными коммуникациями;
- 2- вертикальное, где все функциональные блоки расположены в разных уровнях и связаны между собой вертикальными коммуникациями (лестницы, лифты, пандусы, эскалаторы);

3- горизонтально-вертикальное, которое строится на сочетании двух приведенных выше типов и является на практике наиболее распространенным.

Основная задача функционального зонирования – выявление взаимосвязей между помещениями (или группами помещений) при сохранении их четкого разграничения. Группируя помещения по их функциональному назначению и устанавливая естественные связи между этими функциональными группами и создается внутреннее пространство здания. При проектировании любого многофункционального объекта необходимо предусмотреть обязательное не пересечение путей передвижения к разным функциональным группам и блокам. Особенно важно соблюдать этот принцип в отношении посетителей центра и обслуживающего этот центр персонала. При проектировании любого объекта очень важно сформировать удобное внутреннее пространство для находящихся там людей: работающих или проживающих. Все функциональные зоны должны быть обеспечены эвакуационными пожаробезопасными выходами.

Таким образом, мы видим, что при проектировании современных общественных зданий все большее внимание уделяется их многофункциональности, т.е. когда в одном объекте представлены несколько функциональных назначений. И для организации более четкой и комфортной работы в таком сооружении необходимо уже на уровне проектирования разрабатывать грамотное функциональное зонирование всех групп помещений.

4. Архитектурно-планировочные особенности проектирования общественных центров.

Основные схемы группировки функциональных зон, блоков или помещений общественных центров, в т.ч. и игровых:

- 1- Ячейковая схема группировки помещений. Она состоит из частей, в которых функциональные процессы проходят обособленно в самостоятельно функционирующих пространственных ячейках, имеющих общую коммуникацию, связывающую их с внешней средой;
- 2- Коридорная схема группировки помещений складывается из небольших ячеек, вмещающих части единого функционального процесса и связанных общей линейной коммуникацией коридором;
- 3- Анфиладная схема группировки помещений представляет собой ряд помещений, расположенных друг за другом и объединенных между собой сквозным проходом;
- 4- Атриумная схема группировки помещений представляет собой ряд помещений, расположенных вокруг закрытого внутреннего двора – *атриума* и выходящих в него других помещений. Атриум может объединять несколько этажей, быть полностью освещённым и стать центром интересного архитектурно-планировочного решения объекта;
- 5- Павильонная схема группировки помещений построена на распределении помещений или их групп в отдельных объемах – павильонах, связанных между собой единым композиционным решением.

Практикуются также *смешанные схемы* группировки помещений. Приведенные схемы группировки помещений являются основой для формирования различных композиционных схем игрового центра, в выстраивании объемно-планировочной структуры здания.

Объемно-планировочная структура здания центра:

Объемно-планировочная структура здания – это система объединения главных и вспомогательных помещений избранных размеров и форм в единую целостную композицию.

Основные типы композиционных схем:

- 1- компактная схема строится на основе зальных, атриумных и комбинированных схем группировки помещений;
- 2- линейная протяженная схема включает коридорные, галерейные и анфиладные схемы группировки помещений;
- 3- расчлененная схема формируется по принципу павильонной схемы группировки помещений.

Структурные узлы здания игрового центра:

Каждое общественное здание состоит из следующих структурных узлов:

- 1) входной группы помещений (тамбуры, вестибюли, гардеробные);
- 2) группы основных помещений (залы различного назначения, аудитории, классы);
- 3) группы подсобных и вспомогательных помещений (санитарные блоки);
- 4) группы технических помещений (котельные, вент. камеры, насосные, водомерные узлы, машинные помещения лифтов);
- 5) горизонтальных коммуникаций (коридоры, открытые и закрытые галереи, фойе, холлы, назначение которых – связать все перечисленные группы помещений в единый каркас);
- 6) вертикальные коммуникации (лестницы, пандусы различных типов, лифты, эскалаторы).

Типологические и композиционные особенности архитектуры игровых центров:

Современные развлекательно-игровые центры следует проектировать в составе помещений универсального назначения, специализированных помещений, служебно-бытовых помещений. Типологическими особенностями архитектуры таких центров являются:

- 1) многофункциональность;
- 2) ярко выраженная двухчастность (наличие игровой и развлекательной частей);
- 3) гибкая планировка;
- 4) обязательная возможность отдельного функционирования обеих частей.

Эти специфические черты позволяют центру всегда оставаться актуальным.

Композиционно архитектура развлекательно-игрового центра может развиваться в двух направлениях:

- 1) *как развитая многообъёмная композиция*, обеспечивающая автономность существования разнофункциональных элементов комплекса;
- 2) *как единый объём* с выраженным вертикальным зонированием, в котором размещаются все помещения.

Для архитектуры такого центра характерно обращение к «чистым» геометрическим архитектурным формам (сфере, параллелепипеду, пирамиде или их сочетанию), гибкое использование пространства. Планировочная структура обычно отражает внешнюю композицию здания. Художественный образ должен обладать высокой выразительностью и нести символическую нагрузку.

Таким образом, мы видим, что при разработке проекта любого общественного здания, в том числе и развлекательно-игрового назначения, необходимо четко продумывать и разрабатывать архитектурно планировочные и конструктивные решения объекта, это сделает объект удобным в эксплуатации, в соответствии со своим назначением, долговечным в использовании и будет эстетически привлекательным для посетителей и жителей города.

5. Мой проект-предложение

При разработке своего проекта я рассмотрел множество аспектов проектирования и создания современных архитектурных сооружений. И одним из важных аспектов является универсальность проектируемого здания, т.е. возможности объединения и успешного функционирования нескольких функциональных зон взаимосвязанного назначения. В своем проекте я предлагаю создать не просто центр развлечений, а универсальное игровое пространство. В него будут включены: небольшой кинозал, комнаты для активных игр детей разного возраста, комнаты с настольными и компьютерными играми, фуд-корты, парковка и помещения для организации эскейп-комнат, непосредственно для проведения квестов. Для организации таких комнат не требуется особых конструктивных решений в помещениях. Основное условие - правильные прямоугольные помещения, с большим шагом колонн и свободной планировкой. В таком пространстве можно организовать абсолютно любые виды активности. В целом к зданию, как общественному центру предъявляются такие же требования при проектировании – правильное функциональное зонирование, безопасность и доступность. Мой игровой комплекс относится к универсальным общественным зданиям специализированного назначения, и сохраняет те же особенности при проектировании, что и общественные здания.

Игровой комплекс «CITYQUEST» имеет в основании геометрические формы при этом интересный динамический фасад. Три блока здания объединяются общим покрытием, что дает возможность использовать не только внутренние помещения, но и задействовать наружные территории. При разработке игрового центра я стремился создавать необычный, но универсальный фасад, который впишется в любую окружающую, ландшафтную или архитектурную среду. Насыщение данного центра разнообразными игровыми и развлекательными функциями даст возможность проводить свой досуг не просто интересно, но и с пользой не только детям, но и взрослым.

6. Заключение

В заключении хочется сказать, что архитектура всегда отвечала потребностям человека и развивалась в соответствии с развитием человеческого общества. В разные времена создавались уникальные здания и сооружения, которые отвечали таким запросам и выполняли эту функцию. Меняются времена, а вместе с ними и архитектура. Теперь одно из главных требований общественного сооружения – его многофункциональность, или универсальность, а так же появление зданий, отвечающих потребностям современного человека. Например – создание универсальных игровых пространств, со свободной планировкой и широким функциональным назначением. Так как все более широкое распространение в сфере развлечений приобретают квест-игры, то создание такого игрового пространства становится требованием времени. А интересное архитектурное решение, грамотная планировка и широкий спектр предоставляемых развлечений сделает такой игровой комплекс местом массового посещения жителей города разных возрастных групп.

Список литературы

1. Гельфонд А.Л. Архитектурное проектирование общественных зданий и сооружений. М., Архитектура-С, 2006
2. Иконников А. В. Функция, форма, образ в архитектуре. М., 1986.
3. Кринский В. Ф. Опыт обучения композиции. Архитектурная композиция. М., 1970
4. Литвинов В.В. Практика современной экспозиции: Монография, РУДИЗАЙН, 2005г. –
5. Лошаков И.И. Теория архитектуры и градостроительства. (психология восприятия архитектурных объектов) Киев, 1988;
6. Сценарии и прогнозы. Интернет - лидер всемирной индустрии развлечений [Электронный ресурс]. - Режим доступа: [://www.finam.ru/analysis/forecasts0082E/default.asp](http://www.finam.ru/analysis/forecasts0082E/default.asp).

Приложение 1





